BREF
DES REGLES DE JEU
& AUTRES TRUCS
EPARPILLES
DANS LES DIVERS BOUQUINS
& EXTENSIONS

NIVEAU DE DIFFICULTE DE L'ACTION ET MODIFFICATEUR A APPORTER AU SCORE

difficulte	tres facile	facile	moyen	difficile	tres difficile
modificateur	+50	+25	+00	-25	-50

NIVEAU DE REUSSITE DE L'ACTION SELON LE RESULTAT DU DE

réussite automatique	01 à 05
echec automatique	00
réussite critique	inférieur au score, résultat des unités 0
echec critique	supérieur au score, résultat des unités 1

LE PERSONNAGE NE POSSEDE PAS LA COMPETENCE REQUISE : chances de base 5%
LA COMPETENCE REQUISE N'EXISTE PAS : (charactéristique x5) +/- modificateur

RESOLUTION D'UN CONFLIT
chaque protagoniste effectuent un jet sous la competence requise

les deux ratent leur jet	un des deux réussit son jet	les deux réussisent leur jet
rien	c'est lui qui l'emporte	le plus haut résultat des unités l'emporte
		unités égales relancer

DEROULEMENT D'UN TOUR DE COMBAT
0-selection des options pour le tour
1-résolution des pouvoirs defensifs : simultanés
2-resolution des tirs : par ordre de RAPIDITE décroissante
3-résolution des deplacement* : par ordre de RAPIDITE décroissante
4-résolution des actions : par ordre d'INITIATIVE décroissante
(attaque, defense, pouvoir utilitaire ou offensif)
5-résolution des déplacements** : par ordre de RAPIDITE décroissante

* sauf ceux d'un personnages qui de rompt le combat
** uniquement pour les personnages qui viennent de rompre le combat

TIR : interdit de selectionner d'autres options de combat pour ce tour ci
le tireur est considéré comme sans option

DEPLACEMENTS

rapidité	distance*	rapidité	distance*	rapidité	distance*
1-2	1/1 m	11-12	6/3 m	21-22	11/5 m
3-4	2/1 m	13-14	7/3 m	+2	+1/+0,5
5-6	3/1 m	15-16	8/4 m		
7-8	4/2 m	17-18	9/4 m		
9-10	5/2 m	19-20	10/5 m		

* le personnage ne porte aucune attaque ce tour ci / attaque et se deplace ou rompt le combat

INITIATIVE

selon le personnage	RAPIDITE
selon l'arme	+variable
pouvoir offensif ou utilitaire	+volonté
Attaque Rapide	+5
Attaque Brutale	-5
Feinte	-10

MODIFICATEUR AUX OPTIONS DE COMBAT

option defenseur	AB	AN	AR	FT	PR	ES

attaquant							
Attaque Brutale		-	+10	-	+10	+20	-10
Attaque Normale		+10	-	-	-	+10	-10
Attaque Rapide		+10	+10	-	-20	+10	-
Feinte	+20	+10	-	-20	+10	-	
Parade		+20	+10	-10	-10	-	-
Esquive		+10	-	-10	-10	-	-

RESULTAT D’UNE OPTION DE COMBAT

type	réussite	echec	Réussite Critique	Echec Critique
AB	dom +1	-	dom +2	tour suivant Esquive -20
AN	-	-	dom +1	tour suivant Esquive
AR	dom-1	-	armure/2	perte de l’arme si echec a AGILETE x5
	loca +/-2		loca au choix	
FT	def annulée	-	dom +1	Feinte tour suivant
PR	att annulée	-	dom +1*	perte de l’arme si echec a AGILETE x5
	dom a l’arme*		Feinte annulée	
ES	tour suivant +10*	-	tour suivant +20*	chute
	rompre le combat*	-	Feinte annulée	
			rompre le combat	

*uniquement sur un jet d’attaque raté

OPTIONS DE COMBAT PARTICULIERES

initiative tres basse : 5% de chances par point en dessous de 0 que l’attaque n’ait pas lieu ce tour ci
si l’attaque n’a pas lieu INITIATIVE +5 au tour suivant

initiative trés haute : INITIATIVE minimum 20
supérieur de 10 a celle de tout ses adversaires
+ une attaque ou une esquive

combat à plusieurs : le combattant isolé est considéré comme etant sans option face aux adversaires non ciblés

attaque defense combinées : ne tenir compte que du modificateur le plus defavorable a l’adversaire

attaques multiples : toutes les options d’attaques doivent etre identiques
INITIATIVE -5 par attaques aprés la premiere
toutes les attaques dont l’initiative est inférieure ou égale à 0 sont annulées
dans le cas où certaines attaques seraient annulées INITIATIVE +5 au tour suivant

combat avec deux armes : 2 attaques, main principale -25, main secondaire -50

utiliser des boucliers : une attaque une defense, main de l’arme +00, main du bouclier -25

esquive simultanée : mode defensif , ATTAQUE -50, ESQUIVE -25
mode offensif , ATTAQUE -25, ESQUIVE -50

modes d’attaque annexes : attaque principale de l’arme -25, attaque secondaire de l’arme -50

CALCUL DES DOMMAGES OCCASIONNES

lettre RU	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	...	...
1	1	1	1	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7		+1 / +0
2	1	1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		+1
3	1	1	1	2	3	5	6	8	9	11	12	14	15	17	18	20	21		+2 / +1
4	1	1	2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28		+2
5	1	1	2	3	5	8	10	13	15	18	20	23	25	28	30	33	35		+2 / +3
6	1	2	2	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42		+3
7	1	2	3	4	7	11	14	18	21	25	28	32	35	39	42	46	49		+3 / +4
8	1	2	3	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56		+4
9	1	2	3	5	9	14	18	23	27	32	36	41	45	50	54	59	63		+4 / 5
0	1	2	3	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70		+5

MODIFICATEUR AUX DEGATS

FORCE	dommages	FORCE	dommages
7 ou -	-1	31-40	+3

8-14	-	41-50	+4
15-20	+1	51-60	+5
21-30	+2	+10	+1

LOCALISATION DU COUP

1d10	localisation	1d10	ajustée
1	tête		
2-4	bras	1-5	bras droit
		6-0	bras gauche
5-8	corps	1-5	torse
		6-0	abdomen
9-10	jambes	1-5	jambe droite
		6-0	jambe gauche

BLESSURE GRAVES

LOCA

dommages marqués	effet	mort	sequelle	temps de récupération *
TETE				
1-3	estafilade	0%	10%	10mn
4-6	balafre	10	25	1 journée
7-10	plaie	20	75	1 semaine
11-14	blessure grave	50	90	1 mois
15-20	arme plantée	75	100	4 mois
21 et +	tête tranché	100	-	-
BRAS/JAMBES				
1-3	estafilade	0%	0%	2mn
4-6	balafre	0	5	6h
7-10	plaie	5	10	2 jours
11-14	blessure grave	10	25	4 jours
15-20	arme plantée	15	50	1 semaine
21 et +	membre coupé	25%	-	2 semaines
TORSE				
1-3	estafilade	0%	5%	5mn
4-6	balafre	0	10	12h
7-10	plaie	10	25	1 semaine
11-14	blessure grave	25	50	2 semaines
15-20	arme plantée	50	75	1 mois
21 et +	torse transpersé	90	100	3 mois
ABDOMEN				
1-3	estafilade	0%	5%	5mn
4-6	balafre	0	10	8h
7-10	plaie	5	20	5 jours
11-14	blessure grave	15	40	1 semaine
15-20	arme plantée	30	60	3 semaines
21 et +	abdomen transpercé	75	80	1 mois

* comas durant 1/10 du temps de recupération

* convalescence 9/10 du temps de recupération Points de Vie 1 -25 à toutes les compétences

SEQUELLES					modificateur selon l'origine	
tete	01-25	PER -2	gain de prestige par la cicatrice	+4	. DERIGION	x0,5
	26-50	RA -1			VOROZION	
	51-00	VO -1			. PIORAD	x1,5
bras	01-25	AG -2	gain de prestige par la cicatrice	+2	GADHAR	
	26-00	RA -1			. THUNK	x2
jambe	01-75	AG -1	gain de prestige par la cicatrice	+1	SEKEKER	
	76-00	RA -2			. AUTRES	x1

torse	01-25	AG	-1	gain de prestige par la cicatrice	+3
	26-50	EN	-2		
	51-75	FO	-1		
	76-00	RA	-1		
abdo.	01-25	AG	-1	gain de prestige par la cicatrice	+1
	26-50	EN	-1		
	51-75	FO	-2		
	76-00	RA	-1		

MALUS DU A UNE BASE VISIBILITE		POSITION AVANTAGEUSE		CIBLAGE	
noir total	-50%	perso plus haut que adversaire	+20%	monture	+10%
de nuit	-10	perso plus bas que adversaire	-20	grande	+10
matiére fluorescente	-30	perso à cheval	+10	petite	-10
torche improvisée	-25	adversaire à cheval	-10	veloce	-10
torche ou lanterne	-10	armes d’hast dans espace réduit	-10	minuscule	-25
pouvoir de lumiere	+00	protege par un obstacle	+25	TIR cible mobile	-10
brume	- var	adversaire d’acces difficile	-10	tireur mobile	-10

STATISTIQUES DES ARMES

nom	IN	dommages	solidité	bonus	notes	cout de base
Bouclier	-10	D	50	PR +20%	pr	20
Cestus	-	E	10	PR +5%	as	15
Cimeterre	+2	F	15	-	-	20
Coup de Boule	+4	B	-	AB +5%	as,am	-
Coup de Latte	-	C	-	-	as,am	-
Coup de Poing	+2	B	-	-	as,am	-
Dague	+3	D	5	AR +10%	pf	20
Doloire *	-5	H	20	-	-	10
Epée Bâtarde	-2	H	30	AN +5%	-	15
Epée Courte	+2	F	15	AR +5%	-	20
Epée Longue	-	G	20	AN +10%	-	20
Epieu	+2	F	10	-	cg	20
Espadon *	-5	I	40	AB +10%	-	15
Filet Plombé	-10	A	5	AR +5%	ct,pr,cg	-
Fleuret	+5	E	10	AR +10%	pf	25
Francisque	-	F	10	AB +5%	-	15
Glaive	-	F	20	-	-	10
Fléau	-5	G	30	AB +5%	-	15
Hache à 2 Mains *	-5	I	25	AB +15%	-	20
Hache de Combat	-2	G	15	AB +10%	-	15
Hallebarde *	-5	I	35	-	cg	15
Lance *@	-	F	25	-	cg	15
Maillet	-5	E	25	AB +5%	as	10
Main Gauche	-	D	15	PR +15%	pr	25
Marteau de Guerre	-	F	30	AB +5%	-	15
Masse d'Arme	-2	F	25	AB +5%	-	10
Massue	-2	E	20	AN +5%	as	10
Morgenschtern	-5	G	30	AB +10%	-	15
Pavois	-15	E	70	PR +30%	pr	20
Pioche	-2	F	30	AB +5%	-	10
Poignard	+2	E	10	AR +5%	-	20
Rapiére	+2	F	15	AR +5%	pf	25
Sabre	-2	G	20	-	-	10
Targe	-5	D	30	PR +10%	pr	15

* armes d'hast, doivent etre obligatoirement maniées à 2 mains
une force de 21 à 24 permet de les manier à une main avec un malus de 25
une force de 25 ou plus permet de les manier à une main sans malus
@ cette arme peut etre utilisée à une main mais uniquement sur une monture
(as) coup porté à la tete, réussir ENDURANCE x5 pour ne pas s'evanouir autant de tour que de dégats subit
(am) ne peut pas parrer d'autres attaques que celles portés à mains nues,
(cg) charge de 5m minimums, dom +2 a pied, dom +3 monté
(ct) coup porté aux torses, a l'abdomen ou aux jambes, réussir AGILETE x5 sinon chute
(pr) la parade annule l'attaque adverse et endommage l'arme, même sur une feinte ou une attaque réussie
(pf) protection de l'armure/2, cet effe n'est pas valable sur une option d'Attaque Brutale

STATISTIQUE D'ARMES A DISTANCE

nom	cadence de tir	portée courte +25%	moyenne +00%	longue -25% dom-1	maximale -50% dom-2	dommages
Arbaléte	0,3/t	0-10 m	11-30 m	31-60 m	61-300 m	H
Arc	1/t	0-8 m	9-25 m	26-50 m	51-250 m	F
Arc Court	1/t	0-6 m	7-15 m	16-30 m	31-150 m	F
Arc Long	1/t	0-10 m	11-30 m	31-60 m	61-300 m	G
Epieu	1/t	0-1 m	2 m	3-5 m	6-25 m	E

Francisque	1/t	0-1 m	2 m	3-4 m	5-20 m	E
Fronde	0,5/t	0-5 m	6-25 m	26-50 m	51-100 m	E
Javelot	1/t	0-2 m	3-5 m	6-10 m	11-50 m	D
Poignard	1/t	0-1 m	2 m	3-4 m	5-20 m	C
Sarbacane	1/t	0-5 m	6-10 m	11-15 m	16-20 m	C

STATISTIQUES DES ARMURES — malus aux compétences

nom	tête	corps	bras/jambes	total	ESQ	ACR	COU	DISC	NAG	REP
fourrures	0	3	2	2	-	-	-	-	-	-
cuir	0	4	3	3	-	-	-	-	-	-
cuir clouté	0	7	5	5	-	-	-	-	-	-
cotte de maille	0	10	8	8	-	-	-	-10	-25	-
demi-plaque	0	13/9	10/8	10/8	-10	-25	-10	-25	-50	-
maille+plaques	0	15/12	12/10	12/10	-10	-10	-10	-25	-50	-
plaque compléte	0	19/12	15/10	15/10	-25	-50	-25	-50	-75	-
casque	15	0	0	+2	-	-	-	-	-	-10
heaume	20	0	0	+3	-	-	-	-	-	-25

BRISER UNE ARME OU UN BOUCLIER

les points de dégats marqués contre une arme ou une protection ne sont pas cumulatifs ils doivent l'exeder sur une seule attaque pour la détruire

RECUPERER D'UNE BLESSURE LEGERE

ENDURANCE	PV récupérés par jour *	ENDURANCE	PV récupérés par jour *
5 ou moins	1d6-1	16-18	1d10+2
6-8	1d6	19-21	2d10
9-12	1d6+1	21 et plus	3d10
13-15	1d10		

*uniquement dans le cas ou le personnage n'a subit aucune blessure graves (PV inférieurs ou egaux à 0)

MEDECINE

jet de Médecine réussie (1x par semaine) rend 1d6+3 Points de Vie
Réussite Critique : +10 Points de Vie
Echec Critique : - 1d6 Points de Vie

Réduire la durée du temps de comas : Médecine +00 ou Artisanat (Batranoban) +25, durée de l'opération 1mn
- réussite, comas réduit de 50%
- Réussite Critique, comas réduit de 90%
- Echec Critique, comas prolongé de 50%

Eviter les sequelles : Médecine -50 ou Artisanat (Sekeker) -25, durée de l'opération 1h
- réussite, pas de tirage sur la table des sequelles
- Réussite Critique, pas de cicatrice
- Echec Critique, effectuer un tirage suplémentaire sur la table des séquelles

Réduire le temps de convalescence : Médecine -25, durée de l'opération 1h/jours de convalescence
- réussite, temps de convalescence réduit de 50%
- Réussite Critique, temps de convalescence réduit de 90%
- Echec Critique, temps de convalescence augmenté de 50%

Améliorer la convalescence : Médecine +00, durée de l'opération 1h/jours de convalescence
- réussite, Points de Vie 5 -10 à toutes les compétences (au lieu de -25)
- Réussite Critique , Points de Vie 10
- Echec Critique, malus aux compétences -50

AUGMENTATION DES COMPETENCES ET DES CHARACTERISTIQUES

. une compétence progresse de 5% a chaque fois que le personnage réalise un certain nombre de jet critique

. niveau de compétence nombre de critique (echec ou réussites) à obtenir pour augmenter la compétence

	COMPETENCE DE COMBAT	COMPETENCE SECONDAIRE
5-20%	1	1
25-50%	2	1
55-75%	5	2
80% et plus	5	5

. a chaque fois qu'une compétence est augmentée de 5% la charactéristique qui y est liée recoit un 'point'

augmenter une charactéristique (+1) : totaliser un nombre de 'points' egaux à la valeur de la charactéristique

MODIFICATEUR AU JET D’EQUITATION

RACE	Poney	Cheval	Chagar		Mûle	Chameau
Alweg	-10	-	**	-10	-10	
Batranoban	-10	-	**	-10	-	
Derigion	-25	-10	**	-	-25	
Hysnaton	-10	-	**	-10	-10	
Piorad	-25	-10	-	-25	-25	
Sekeker		-10	-	**	-10	-10
Thunk	-	-10	**	-10	-25	
Vorozion	-25	-	**	-25	-25	

** impossible pour la race indiqués
ce malus disparait aprés 8 heures de route ou 1 heure de combat

PROCEDURE DE COMBAT DE MASSE
1-determiner l’initiative
2-engagement des unités
3-resolution des combats
4-effets des pertes
5-test sous moral
6-conséquences sur les personnages

DETERMINER L’ARMEE OFFENSIVE
jeter 1d10

événement	modificateur
compétence du leader	+stratégie ou tactique /10 (arrondis à l’entier inférieur)
moins de 5 unités	+2
plus de 10 unités	-2
plus de 20 unités	-5
par unités en déroute ou desorganisé	-1
par unité d’Elite	+1

le plus haut total definit l’armée offensive

PRESENTATION D’UNE UNITE
EF. : nombre de combattant
PU. : capacitée de destruction
MO. : niveau des soldats
IN. : vitesse d’action

ENGAGER DES TROUPES
classer les unités par ordre d’initiative (IN) en majorant ce score de +5 pour l’armée offensive
engager les unités en procédant par ordre d’initiative et en débutant par l’armée offensive
une unitée ne peut engager une autre unitée que si l’initiative de celle ci est inférieure ou egale à la sienne
quand il ne reste plus d’unitées possibles a engager passer son tour
une fois que la plus petite armée est entierement au contact les autres unites peuvent se placer en soutient pour fournir un soutient substanciel aux troupes engagées dans la melée

RESOLUTION DES COMBATS (tours de 1h ou de 10mn)

	PU										
d10	1-10	11-20	21-30	31-40	41-50	51-60	61-70	71-80	81-90	91-100	101 et +
1ou -	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	0	0	0	0	0	5	5	5	5	5	5
3	0	0	0	0	5	5	5	5	5	5	10
4	0	0	0	5	5	5	5	5	5	5	10
5	0	0	5	5	5	5	5	5	5	10	15
6	0	5	5	5	5	5	5	5	10	15	20
7	5	5	5	5	5	5	5	10	15	20	25
8	5	5	5	5	5	5	10	15	20	25	30
9	5	5	5	5	5	10	15	20	25	30	35
10	5	5	5	5	10	15	20	25	30	35	40
11	5	5	5	10	15	20	25	30	35	40	45
12	5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50

13	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	
14	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	
15	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	
16	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	
17	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	
18	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	
19	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	
20 et +		40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90

hommes

modificateur au dé 10

unité d'élite +2 armée offensive +2 porteur d'Arme dans l'unité +2
unité de vétéran +1 Arme Mineure dans l'unité +1
unité de milice +1 contre unitée en déroute +2 Chef de Guerre dans l'unité +2
unité désorganisée -1 contre unitée désorganisée +1

1 unité en soutient +2 2 unitées en soutient (ou plus) +4

EFFET DES PERTES

la PU (puissance) de l'unitée est perdue proportionellement à l'EF (effectif) perdu

TEST SOUS MORAL

lorsque 50% de l'effectif de base est perdu

	MO (moral) de l'unitée			
d%	MILICE	NORMAL	VETERAN	ELITE
01-10	déroute	déroute	déroute	désorganisée
11-25	déroute	déroute	désorgansiée	désorganisée
26-50	déroute	désorganisée	désorganisée	ok
51-75	désorganisée	ok	ok	ok
76-00	ok	ok	ok	ok

(ok) rien ne se passe
désorganisé : jeter 1 d6, (1-2-3) IN+2, (4-5-6) IN-2
déroute : initiative -10, l'unitée ne peut plus combattre, ni même se défendre

RALLIER UNE UNITE

	moral de l'unité			
jet de Comandement	MILICE	NORMAL	VETERAN	ELITE
Réussite Critique	ralliée	ralliée	ralliée	ralliée
réussite	-	ralliée	ralliée	ralliée
échec	-	-	-	ralliée
Echec Critique	-	-	-	-

modifficateur au jet de Commandement
plus de 75% de pertes -10%
unitée en déroute -25%

MODIFIER LE BONUS ACCORDE PAR UN PORTEUR A SON UNITE

(par unitée, une seul fois par heure/10mn, pour un seul porteur, d'Arme ou d'Arme mineure)

JET DE TACTIQUE	BONUS ACCORDE PAR UNE ARME	PAR UNE ARME MINEURE
bonus normal	+2	+1
Réussite critique	+6	+3
réussite	+4	+2
échec	-	-
Echec Critique	-2	-1

DOMMAGES SUBIT PAR LES LEADER ET LES PORTEURS SELON LES PERTES DE LEUR UNITE

	pertes subies depuis le debut du combat				
d10	0-25%	26-50%	51-75%	76-99%	100%
1-3	-	-	-	-	1 x 2d10
4-6	-	-	-	1 x 2d10	1 x 4d10
7-9	-	-	1 x 2d10	1 x 3d10	2 x 2d10
0	-	1x 2d10	1 x 3 d10	2 x 2d10	2 x 4d10

EFFET DU JET DE REPUTATION

face à un personnage non combattant : fuite et combat impossible

combattant débuttant : fuite, combat à -50% si il y est obligé
combattant de base : fuite combat à -25% si il y est obligé
combattant d'élite : hésitation, combat sans malus si il y est obligé
chef de tribu : hésitation, combat à -10% si il y est obligé
autre porteur : reconnait l'arme et à une idée des ses principeaux pouvoirs voyants (sur un critique ils s'est passé un truc entre eux !)

GAIN DE PRESTIGE (jamais inférieur à 0)
. combat singulier : 25% de la différence de pretige entre le vaincu et le vainqueur
(valable seulement si le vaincu etait plus prestigieux)
(à plusieurs diviser par le nombre de combattant à avoir occasioné au moins 1 point de dommage et diviser encore par deux...)
. combat de masse : +1 point par heure (+4 pour un chef de guerre)
ces points son doublé si le camp du personnage l'emporte
. Réussite Critique devant au mons 10 témoins : +1
. Echec Critique devant au moins 10 témoins : -1
. être maître d'arme (compétence de combat à 75% ou plus) : +2 par an
. être expert (compétence secondaire à 100% ou plus) : +1 par an
. être porteur d'Arme : +2 par an
. être porteur d'Arme mineure : +1 par an
. combattre seul une créature dangereuse
cheval, ponney, loup, chien, tigre, ryan, glyphtodon, polac, aigle : +0
chagar, ours blanc, mammouth, dytrima, deynonnicus : +1
lézard des marais, monoclonius, serpent d'eau, ours nandi, glouton : +2
solitaire ou chef de meute : x2
mort vivant : x1,5
monstre (par modification) +2
(à plusieurs diviser par le nombre de combattant à avoir occasioné au moins 1 point de dommage et diviser encore par deux...)

GAIN D'EXPERIENCE
POUR UNE ARME

desirs de l'arme	-3	-2	-1	+0	+1	+2	+3	
PRESTIGE	-	-	x0	x1	x2	x2	-	
RICHESSE	-	x0	x0	x0,5	x1	x2	-	
SEXE	x0	x0	x0	x0,5	x1	x2	-	
VIOLENCE	-	-	x0	x0,5	x1	x2	-	
REPUTATION		-	-	-	x1	x2	x2	x2

multiplicateur au gain d'expérience

MODIFICATEUR AU JET DE CONTROLE

arme (101 à 110pt)	-10%
arme (111 à 120pt)	-20%
arme (121 à 130p)	-30%
arme (par 10p au dela de 130)	-10%
action ayant un rapport avec un desir incontrolable*	-xx%**

* un desir est défini comme incontrolable si il n'est pas compris entre 1 et 10
** -20% par point au dela de 10 ou en dessa de 1

MODIFIER LES DESIRS DE SON PERSONNAGE
à la fin de chaque année il est possible à tout personnage de baisser de 2 points un desir ou de baisser de 1 point deux désirs (à condition d'avoir de bonnes raisons pour ça)

PRECIS DESTINE AU MAITRE DE JEU

INFLUENCE DES ASTRES SUR LES DESIRS DES PERSONNAGES

Calendrier Lunaire

mois	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
TAAMISH	+	-	+	-	+	-	+	-	+	-	+	-	+	-	+	-	+	-	+	-
NAENERG	+	+	+	+	+	-	-	-	-	-	+	+	+	+	+	-	-	-	-	-
OEPHIS	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	A	B	A	B	A	D	C	D	C	D	E	F	E	F	E	H	G	H	G	H

Taamish ascendante(+) Déception Naenerg ascendante(+) Jalousie Oephis ascendante(+) Haine
descendante (-) Fiérté descendante(-) Amitié descendante(-) Passion

mois de type A mois de la Désolation prestige +1 sexe -1 violence +1
B mois de la Guerre prestige +1 sexe -1 réputation +1
C mois du Repos désirs non modifiés
D mois des Croisades réputation +1
E mois des Conquêtes prestige +1 sexe +1 violence +1
F mois des Séparations prestige +1 sexe +1 réputation +1
G mois de la Tristesse sexe +1 violence -1 réputation +1
H mois du Bonheur sexe +1 violence -1

VOUS EN FAITES PAS C'EST POUR MA GUEULE !

. Chutes
jet d'Acrobatie (dom/2)
hauteur dommages
3-4m 1d10
5-6m 1d10+10
7-8m 1d10+20
+2m +1d10
(seules les armures souples
et la protection magique
permettent de diminuer les
dommages)

. Noyade
1d10 points de domages
(les armures ne comptent pas)
par tour, tant que le personnage
ne reprend pas son souffle
jet de Nage +00%

. Assassinat
cible immobile ou endormie
+50% au toucher
dommages +4
localisation au choix
pas de defense possible
l'armure compte normalement

. Brulures
petit feu (torche) 1d10 (l'armure compte, sauf si elle est en métal !)
grand feu (incendie) 2d10 (idem)
feu magique 3d10 (idem)

. Inconvénients dût à un climat extrême

température	sans protections	(+) armure de métal	fourrures	sans eau*
-16° ou moins	-15% / 2d6	-15% / 2d6	-10% / 1d6	-
-11 à -15°	-10% / 1d6	-10% / 1d6	-5% / -	-
-10 à 0°	-5% / -	-5% / -	- / -	-
25 à 30°	-5% / -	-5% / -	-	- / -
31 à 40°	-10% / 1d6	-10% / 1d6	-	-5% / -
41° ou plus	-15% / 2d6	-15% / 2d6	-	-10% / 1d6

malus général aprés 4h passés à cette température / dommages subit au bout de 24h (l'armure ne compte pas)

les PV perdus de cette façon ne peuvent etres récupérés normalement
*cumulatifs

. Dépendance vis à vis d’une Epice
chaque dose d’Epice consomée dans l’année apporte 1% de chance (cumulatif) d’y devenir accroc
on ne peut devenir accroc qu’a une seule Epice par an
à la fin de l’année les compteurs sont remis à 0%
un personnage accroc à une Epice particuliére devra en consommer au minimum une fois par mois, sous peine de se trouver plonger dans un commas de 2d6 jours et d’en mourrir

. Devenir un Mort-Vivant
tout peronnage qui se trouverait réduit à l’état de mort-vivant doit tenter un jet(RC) sous 5xVOLONTE, sans quoi le personnage se verra transformé en un cadavre ambulant assoifé de sang...

EVENEMENTS

. dangers propres à la vie en campagne

Baies sauvages
(Nord) 5% de chance d'en consommer accidentellement, poison PU 1d6
pour éviter d'en avaler...jet en Connaissance (Thunk) +25%
pour en trouver affin de confectionner du poison..jet en Connaissance (Thunk) -25%
(Jungle du Sud) 50% de chance d'en consommer accidentellement, poison PU 1d6+2
pour éviter d'en avaler...jet en Connaissance (Gadhar) +00%

Eaux croupies
(Jungle du Sud) boire à ces petites flaques et marais provoque au bout de 1d6 jours une maladie Pu1d6
pour trouver une source d'eau pure.......................jet en Connaissance (Gadhar) +00

Vermines
(jungle du Sud) provoque une fois par semaine un empoisonnement Pu 1d6
eviter cet inconvénient...jet en Connaissance (Gadhar)

Zones Piégées
(frontiére Vorozion/Dérigion principalement) tout les 100m un jet de repérage pour eviter ces piéges...

d%	piége	dommage	loca	toucher
01-20	machoire	F	jambes	AV
21-40	fosse vide*	G	torse	AV
41-60	fosse de pieux*	G(m)	jambes	AV-10%
61-80	arbaléte	G	torse	AV-20%
81-00	épieux aiguisé	F(m)	abdomen	AV-20%

*Repérage +20% pour detecter ce type de piége
(m) innocule une maladie de PU 1d6
AV Artisanat Vorozion de celui qui à posé le piége (50% normalement)

. rencontres fortuites

Table de Rencontre Aléatoire		sur une ½ journée	rencontre Humaine	rencontre Animale
(1)	les deux fleuves	30%	1-15	16-00
(2)	terres Thunks	15%	1-10	11-00
(3)	royaumes Piorads	30%	1-20	21-00
(4)	grande forêt	45%	1-15	16-00
(5)	chaîne du sel	30%	1-30	31-00
(6)	régions d'Inac et de la Kiine Maude	60%	1-40	41-00
(7)	territoire de Vilnorie	70%	1-50	51-00
(8)	territoire Batranobans	20%	1-40	41-00
(9)	plaines du centre	30%	1-30	31-00
(10)	Rocs de Delinelle	50%	1-25	26-00
(11)	embouchure du fleuve Wilkes	45%	1-20	21-00
(12)	jungle Gadhar	60%	1-15	16-00

Controls Vorozion (routes de l'Empire)
pour éviter tout ennuis lors de ces controls....................jet en Connaissance (Vorozion) +25%
en cas d'echec ou si le personnage ne dispose pas de cette compétence se reporter à la table ci dessous

d%	résultat
30 ou moins	c'est bon, passez !
31-60	amende de 1d6 Rams
61-80	amende de 10d6 rams

81-90 une nuit en cellulle
91-100 menottes, police, prison (1d6 jours)
101 et plus menottes, police, prison (1d6 semaines)
modificateur

ne posséde pas Connaissance (Vorozion)	+10	Echec Critique	+50
personnage Porteur d’Arme	+10	personnage Militaire Vororzion	-25
personnage d’origine Dérigion	+10	personnage Noble Vorozion	-50

. les catastrophes naturelles

Tempéte de Neige (Nord du continent)
durée 2d6h (parfois jusqu'a 24h), visibilitée limité à 10m
usage d'armes à distance, 10m maximum, TIR-50% (pour les Thunks et Piorads TIR-25%)
usage d'armes de contact, Combat à -10% (combat sans malus pour les Thunks et Piorads)
pour se déplacer sans se perdre.............jet en Connaissance (Thunk) +00

Avalanches (Montagnes et grandes zonnes neigeuses)
pour éviter de pénétrer sur une zone à risque...................jet en connaissance (Thunk) +00 par heure
déclencher une avalanche
  5% par heure, sur une zone à rique
  emettre un son strident ou un fort bruit (un cris, un hurlement, une detonation)
  par vibration (petit tremblement de terre...)

d%	effet de l'avalanche
01-50	rien de grave, plus de peur que de mal
51-75	personnage légérement enseveli 2d6 points de dommages (seule l'armure magique compte) assomé pour 3d6 minutes
76-95	personnage complétement enseveli* 4d6 points de dommages (seule l'armure magique compte) assomé pour 6d6 minutes
96-00	personnage complétement enseveli* 6d6 points de dommages (seule l'armure magique compte) assomé pour 1d6 heures

*le personnage doit etre détérré avant une heure, passé ce délais il subit 2d6 points de dommages suplémentaires par ½ heure (seule l'armure magique compte)

Tempéte de Sable (territoire Batranoban et deserts surtout)
durée 2d6h (parfois plusieurs jours), visibilitée limité à 10m
usage d'armes à distance, 10m maximum, TIR-50% (pour les Batranobans TIR-25%)
impossible de se déplacer sans se perdre, même en suivant les pistes

Tempéte d'Epice (désert de Hâas)
100metres de diamétre se déplacant parfois à 5polacs / heure
cf. Tempéte de Sable
un personnage pris dans une de ces tempétes absorbe automatique 1d6 doses d'épices, du type de celles dont est formé le tourbillon...

Moussons (jungle du Sud)
durée 1d6h (parfois beaucoup plus)
Repérage -25% (-10% pour les Gadhars)
usage d'armes à distance, TIR-25% (pour les Gadhars TIR-10%)
malus de 10% à toutes les compétences tant que le personnage n'est pas habillé de vétements secs

TABLE DE TEMPERATURES

climat	pérdiode	température	climat	période	température
ARCTIQUE*	printemps	-10° / 2d6-17°	CHAUD**	printemps	+20°/ 2d6+13°
	été	-5° / 2d6-12°		été	+20°/ 2d6+13°
	automne	-15° / 2d6-22°		automne	+15°/ 2d6+8°

hiver -30° / 2d6-37° hiver +15°/
2d6+8°
FROID* printemps +0° / 2d6-7° TROPICAL** printemps +30°/
2d6+23°
été +5° / 2d6-2° été +30°/ 2d6+23°
automne -5° / 2d6-12° automne
+25°/ 2d6+18°
hiver -15° / 2d6-22° hiver +25°/
2d6+18°
TEMPERE printemps +10°/ 2d6+3°
été +15°/ 2d6+8°
automne +10°/ 2d6+3°
hiver -5° / 2d6-12°
* +1ou 2° graces aux vents marins, jusqu'a -10° en montagne **+10° dans le
desert

PETIT GUIDE DES PARTICULARITES RACIALES

Grades ALWEG BATRANOBANS DERIGIONS
esclave citoyen
noble
sergent Vantor Epervier Footek Footêh
Footar**
lieutenant Anestor Condor Bolek Bolêh
Bolar**
capitaine Agicius* Aigle Royal - Grêh**
Grar**
commandant - - - - Adar**
général - - - - -
chevaliers - - - - -
mch. de guer.- - - - -
chef de Guerre - - - - -

Grades PIORAD THUNK VOROZION
commandent normal oeil de braise
sergent Heillman - Loup Ventor 10
hommes
lieutenant Sturmfeild Sharaksturmfeild@ Aigle Aenestor 50 hommes
capitaine Ostfeild Sharakostfeild@ Ours Aegicius
200 hommes
commandant - - - Sparcus 500
hommes
général - - - Venicius#
1000 hommes
chevaliers - - - Paravenicius(n) 20
chevaliers
mach. de guer. - - - Technicius(n) 5
machines
chef de Guerre Warjarl - - -
toute la tribue
*commandent seulement à 100 hommes
**seuls ces ces militaires peuvent porter le fleuret aux cerémonies officielles ou en présence d’un noble (même d’un grade inférieur)
@ au sein de leur unité d’Yeux de Braise
10% de chance d’être noble
(n) doit obligatoiremnt etre noble

RACE	ARTISANATS	Caract.	CONNAISSANCE (VO)
Batranoban	Tortures Rafinées	(AG)	Culture des Epices
Derigions	Art	(PE)	Histoire Ancienne
Gadhars	Peintures de Guerre	(AG)	Survie en Milieu Hostile Chaud
	Dressage*	(PE)	
Piorads	Tatouages	(PE)	Géographie
	Dressage*	(PE)	
Sekekers	Chirurgie Primitive	(AG)	Climat et précipitations
Thunks	Cicatrices Rituelles	(AG)	Survie en Milieu Hostile Froid
	Dressage*	(PE)	
Vorozions	Maconnerie et Ferronnerie	(PE)	Gouvernement Non-Militariste

*Dresseurs, Maîtres Loups et Pisteurs Seuls

PEUPLE	MONNAIE	aspect
Batranobans	Tham	petite piéce de platine (moins de 2cm de diamétre)

Derigions	demis Ceste, Ceste et Decaceste	trés petites pieces d’or (15mm de diamétre)
Piorads	Klidor	grande piéce de cuivre frappée d’une silouette de Chagar
Vorozions	demis Ram, Ram	piéce d’argent (environ 3cm de diamétre)

PEUPLE	ECRITURE	(reférence)	LANGAGE	(référence)
Alweg	-		mélange de tout les patois	
Batranoban	complexe	indo-arabe	patois rapide	Arabe
Derigion	comune	latine	courant et savant	Francais / Greco-Latin
Gadhar	-		patois trés imagé	
Hysnaton	-		-	
Piorad	dessinée	yéroglyphes	patois gutural et langue piorad	- / Allemand-Suédois
Sekeker	-		patois	
Thunk	-		patois	Asiatique
Vorozion	comune	latine	Patois et language technique	Anglais / Latin

LEXIQUE GADHAR
Alou..ici
Armes Vives.................................armes-dieux
Botunno.......................................Taamish
Cité-qui-Brille..............................Pôle
Coque de Métal............................armure
Cousin à la Peau
Presque de la Bonne Couleur........Batranoban
Danser en Rond............................être perdu dans la junle
Echanger le Sexe et le Sel............acte sexuel
Femmes-Hommes.........................Sekekers
Filié, ou Filiée..............................époux, épouses
Gadhar..être humain
Hall’ Feyaz..................................une des soleil (pour les Gadhars ce nom est de genre féminin)
Dame de Cendre...........................ainée de la tribue
Terre des Hommes........................jungle gadhar
Leïlouma.....................................OEphis
les Cousins..................................terme (un peu péjoratif) pour désigner les nons Gadhars
Lezard-qui-tonne..........................monoclonius
Cousins Gremains.........................Alwegs
Hommes......................................Gadhars (hommes ou femmes)
les Pères......................................sorciers géants, ancétres des Gadhars
les Trois Frêres.............................les lunes
Proies à la Peau Blanche..............cartographe
Rond de Métal - Mou....................monnaie batranoban (thams)
Sable Blanc..................................neige
Sif..joie
Siffan..bonheur partagé
les Soeurs.....................................étoiles
Sosumba......................................Naenerg
Trahir la Foret..............................prendre en traître

CODE DES COULEURS
Amour (porté par une femme)........rose et blanc
(porté par un homme).........rouge et blanc
Rêve..bleu clair
Chasse...vert et ocre
Courage.......................................jaune
Folie...mauve
Guerre..vert et noir
Haine..bleu foncé
Bonheur.......................................rouge et jaune
Jalousie...gris
Mémoire......................................ocre
Sagesse...blanc
Vengeance....................................rouge
Honte..noir et marron
Lacheté...blanc et marron
Prisonier.......................................blanc et noir
Maladie..noir
Maladie contagieuse......................noir et jaune
Naissance.....................................rose

MEMOIRE GENETIQUE CHEZ LES GADHAR
30% de chance d’avoir accés aupool de mémoire génétique commun à tout le peuple gadhar
1% de chance d’être un souvenant (peut même alors devenir conteur)

COMBAT RITUEL AU POIGNARD CHEZ LES THUNKS
zonne de combat, un cercle de meige tassé d'environ 5m de diamétre
pas de casque
arme poignard
les porteurs d'armes dieux peuvent la gaurder avec eux mais ne peuvent pas l'utiliser
seule armures tolérées, cuir ou fourrure
combat au premier sang pour les petits griefs
combat à mort pour les crimes (meurtre, viol, vol de poney...)
(l'accusateur et l'accusé peuvent choisir une tierce personne pour les representer mais elle doit obligatoirement appartenir à la tribue)

	modifficateur au % de toucher
posséde la connaissance Thunk	+05%
ne posséde pas la connaissance thunk	-05%
plus FOrt que son adversaire	+05%
plus AGile que son adversaire	+05%
plus RApide que son adversaire	+10%
sans armure	+10%
armure de cuir	-10%
blessé au tour précédent	-**%

** 5% par point de dommages encaissés

EVITER LES DESAGREMENTS D'UN CLIMAT FROID
un jet de Connaissance (Thunk) permet d'éviter de subir les malus et dommages dut au froid

climat	saison	modifficateur
ARCTIQUE	printemps	-15%
	été	-10%
	automne	-15%
	hiver	-25%
FROID	printemps	+5%
	été	+10%
	automne	+5%
	hiver	+00%

APPRIVOISER UN CHAGAR (réservé aux Piorad)
n'importe quel Piorad peut entrer en symbiose avec un Chagar, à condition que le sien soit mort ou à une dizaine de Kilométres de laà

lors de sa premiére rencontre avec un Chagar à lieu, à l'age de 12 ou 14 ans le jeune Piorad doit obligatoirement tenter un jet de VOLONTEx5 et se reporter à a table ci dessous
. réussite ou Réussite Critique, symbiose réussie
. échec, symbiose raté, le personnage peut tenter un nouvel essai une minute aprés
. Echec Critique, cet échec est définitif le personnage ne pourra plus jamais essayer, il doit quitter sa tribu ou devenir pisteur

modificateur	
Oeil de braise	+10%
personnage seul (pas d'umain à moins de 100m)	+10%
Chagar solitaire	-25%
Chagar pur-sang	-10%

LOUER ET ENTRETENIR UNE ARMEE ALWEG
(soldats, cavaliers ou archers, un certain délais est necessaire pour réunir toutes les unités)

nb	semaines	cout*	nb	semaines	cout*	par Porteur d'Arme Mineure
1	une	50	7	cinq	9.900	+150 (forfait)
2	deux	650	8	cinq	10.550	

3	trois	1.900	9	cinq	11.200	par Porteur d'Arme
4	quatre (forfait)	4.350	10	six	17.250	+1.000
5	quatre	5.000	11	six	17.900	
6	quatre	5.650	12	six	18.550	

*les 10% de la guilde compris, le cout total est à diviser par 3 pour entretenir l'armée, par semaine, ensuite

CULTIVER DES PLANS D’EPICE

1er jet de Connaissance (Batranoban) Trouver un Emplacement Convenable
Réussite Critique 2nd jet +10%
echec

d%	résultat
01-50	des animaux pietinnent la plantation, la récolte est perdue
51-75	sol trop humide (2nd jet -25%)
76-90	sol trop sec (2nd jet -50%)
91-00	moitié des pans détruits par un tempéte de sable

Echec critique, le personnage encourt un risque, (pillard, attaque d’animaux...)
quoi qu’il en soit, le RU, représente le nombre de jours de marches (à raison de 2 polacs de trajet par jour)

2nd jet de Connaissance (Batranoban) ENTRETENIR LA CULTURE
demande 6 mois à raison de 2 heures de travail par jour, faire un jet au bour de 3 mois
Réussite Critique 3eme jet +10%
échec RU x 10% des plans sont perdus

3eme jet de Connaissance (Batranoban) RECOLTER LES PLANS
Réussite Critique jet de fabrication +10%
échec RU x 10% des plans sont perdus

jet de Fabrication

PU	malus à la Fabrication	PU	malus à la Fabrication
1	+50%	11	-5%
2	+40%	12	-10%
3	+35%	13	-15%
4	+30%	14	-20%
5	+25%	15	-25%
6	+20%	16	-30%
7	+15%	17	-35%
8	+10%	18	-40%
9	+5%	19	-45%
10	+00%	20	-50%

modif icateur au jet d’Effet Secondaires
-20% si le catalyseur ne correspond pas
-50% si les effets sont réellemnt néfastes

Calcul du prix d’une Dose d’Epice : prix de la graine x modificateur x PU

LE COMMERCE D’EPICE CHEZ LES BATRANOBANS
pour une cargaison d’une valeur inférieure à 1.000 Thams, il n’est besoin d’aucune autorisation particuliére
au dela de 1.000 Thams il est obligatoire d’être titulaire d’une patente au porteur délivrée par le conseil des Maîtres Epiciers de Durville
(nominative - spécifique à un type d’Epice - limitée dans le temps - origine et destination figurant)
une patente est également obligatoire dans le cas ou le personnage compte cultiver une Epice

CONNAISSANCE EN HISTOIRE ANCIENNE
modificateur au jet en Connaissance (dérigion)

Anciennetée des Fait		Civilisation, Ethnie *		Civilisation, Ethnie*	
1-10 ans	+25%	Alweg	-25%	Piorad	-50%
11-100 ans	+00%	Batranoban	-25+	Sekeker	-25%
101-250 ans	-25%	Derigion	+25%	Thunk	-50%

plus de 250 ans	-50%	Gadhar	-50%	Vorozion +00%
		Hysnaton**	+00%	

* si un renseignement à trait à deux peuples prendre le modificateur le plus favorable au personnage
** le grand interet des savant Dérigion pour ce peuple fait qu'il existe un grand nombre d'ouvrage sur ce peuple

FABRIQUER UNE ARME
délais, 1semaine
RC solidité +5
EC solidité -5 (min 1)

CONFECTIONNER UNE ARMURE
délais 1 mois
RC protection +1
EC protection -1

FABRIQUER UNE ARME SUR MESURE
délais, 1mois

CONFECtTIONNER UNE ARMURE SUR MESURE
délais 3 mois

RU	nb. de Modif.	prix
1-3	1	x2
4-6	2	x5
7-9	3	x10
0 (critique)	4	x50

slidité +5 (maximum 4x)
dommages +1 (maximum 2x)
précision +5% (maximum 2x)
+10% si l'arme posséde déja une compétence de combat
legereté IN +2 (max 3x)

protection +1 (maximum 2x)
il faut 2 attaques pour réduire la valeur de la protection (maximum 1x)
diminuer les malus de l'armure de 10% (maximum 2x)
(n'est valable que pour un porteur de taille et de poid identique ou approchant)

Echec Critique

d%	défaut
01-50	solidité -5 (min 1)
51-75	arme brisé au premier EC
76-85	dommages -1
86-95	-20% au toucher
96-00	IN-5

Echec Critique

d%	défaut
01-50	protection -1
51-90	malus de 10% aux compétences
91-00	se disloqueà la première RC de l'adversaire

ARMURES EXOTIQUES

matiére	protection	prix	achat**
jeune Lézard des Glaces	15/12	10.000	10%
Lézard des Glaces adulte	16/13	15.000	5%
vieux Lézard des Glaces	17/14	30.000	1%
Trés vieux Lézard des Glaces	18/15	60.000	1%
Glyptodon*	8	par troc	peuplades Gadhar et sekekers
Lézard des marais *	6	par troc	peuplmades Gadhars

* ne génent en aucune sorte sous un climat chaud et humide
**chance de trouver pareille armure dans une ville donée de l'Empire Vorozion

armure	ESQ	ACR	COU	DISC	NAG
carapace (sur mesure)	-	-	-	-10%	-25%
carapace (autre)	-10%	-10%	-10%	-10%	-25%
armure en lezard des glaces	-25%	-50%	-25%	-25%	-75%

<table>
<tr><td></td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>prestige</td><td colspan="5">prestige</td></tr>
<tr><td>FO EN AG RA PE VO</td><td>Type</td><td colspan="3">IN Bonus Cp. Sp.</td><td>Coût controle</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="3"></td><td></td></tr>
<tr><td>att. brutale

att. normale
att. rapide
feinte
parade
esquive
tir</td><td rowspan="7">pouvoirs</td><td rowspan="7">type N° coût</td><td rowspan="7">utilisation</td><td rowspan="7" colspan="2">notes</td></tr>
<tr><td>acrobatie
artisanat
astronomie
commandement
connaissance
course
discrétion
équitation
lire et écrire
marchandage
médecine
nage
repérage
séduction
stratégie
tactique</td></tr>
<tr><td>points de vie
controle
réputation</td></tr>
<tr><td></td></tr>
<tr><td>option
toucher
initiative
dommages</td></tr>
<tr><td>armure de plaque</td></tr>
<tr><td>protection</td></tr>
<tr><td>DESCRIPTION</td><td rowspan="4" colspan="5"></td></tr>
<tr><td>race
taille
poids
yeux
cheveux</td></tr>
<tr><td>signes particuliers</td></tr>
<tr><td></td></tr>
</table>

désirs	**personnage**	**arme**	**total**	**EQUIPEMENT**
prestige				
richesse				

sexe violence réputation	
REMARQUES	